

Le processus de production en activités dramatiques

Diane Saint-Jacques

Volume 20, numéro 2, 1994

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/031708ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/031708ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue des sciences de l'éducation

ISSN

0318-479X (imprimé)

1705-0065 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Saint-Jacques, D. (1994). Le processus de production en activités dramatiques.
Revue des sciences de l'éducation, 20(2), 221–239.
<https://doi.org/10.7202/031708ar>

Résumé de l'article

Cette recherche décrit les caractéristiques du processus de production en activités dramatiques à partir d'improvisations produites par des étudiants en enseignement de l'art dramatique. L'analyse des moyens corporels et sonores utilisés ainsi que celle des images de personnage et de fable ont permis de dégager quatre modalités de production: la stabilisation, la spécification, l'illustration et la composition. Leurs caractéristiques marquent des niveaux dans l'exploitation créative du rapport entre les moyens et les images qui vont de la production d'actions à la production de fiction.

Le processus de production en activités dramatiques

Diane Saint-Jacques
professeure

Université de Montréal
avec la collaboration d'André Maréchal¹

Résumé – Cette recherche décrit les caractéristiques du processus de production en activités dramatiques à partir d'improvisations produites par des étudiants en enseignement de l'art dramatique. L'analyse des moyens corporels et sonores utilisés ainsi que celle des images de personnage et de fable ont permis de dégager quatre modalités de production: la stabilisation, la spécification, l'illustration et la composition. Leurs caractéristiques marquent des niveaux dans l'exploitation créative du rapport entre les moyens et les images qui vont de la production d'actions à la production de fiction.

Le champ des activités dramatiques est fort vaste: «All the world's a stage» a écrit Shakespeare. Il relève autant de l'existence quotidienne, à travers les jeux symboliques (Piaget, 1976) ou des conduites sociales (Goffman, 1974), que des manifestations culturelles par le théâtre, «the top of the iceberg of the total dramatic activity of human beings» (Courtney, 1980, p. 20). Ressortant de l'une et de l'autre, les pratiques de formation sont fortement différenciées comme en témoignent déjà leurs appellations: théâtre, art dramatique, jeu dramatique, expression dramatique, *drama*, *developmental drama*, etc. Elles se distinguent selon leurs finalités, récréative, artistique, thérapeutique, éducative, etc., mais, plus globalement, selon qu'elles s'attachent à la personne ou au produit. Ces différentes pratiques peuvent donc être situées sur un *continuum* entre un pôle existentiel et un pôle culturel.

Certaines pratiques de formation en activités dramatiques centrent leurs démarches sur le processus créatif dans une visée de développement du savoir-être; d'autres privilégient le produit de l'exercice créatif dans une visée de développement de savoir-faire. Les programmes québécois d'art dramatique du primaire et du secondaire occupent une position médiane sur ce *continuum* en retenant une approche centrée sur le processus de production. Entre ceux qui considèrent le produit comme support et prétexte au développement de la personne et ceux qui le tiennent pour la fin de

l'exercice créatif, les programmes optent pour une approche qui accorde une égale importance au processus et au produit. Cependant, les documents ministériels ne décrivent pas ce processus de production, ils s'attardent aux moyens et aux conditions d'enseignement. Ce manque d'explicitation entretient de la confusion. Il amène, par exemple, l'enseignant à apprécier les actions dramatiques de ses élèves tantôt avec des critères esthétiques applicables aux manifestations culturelles et tantôt sous l'angle de l'effort personnel consenti par le participant.

Les écrits en didactique de l'art dramatique ne cherchent pas davantage à décrire le processus de production. Ce domaine de recherche est presque exclusivement occupé par des écrits pratiques: recueils d'exercices, guides pédagogiques et réflexions de praticiens. Certains de ces écrits évoquent des notions ou des concepts qui viennent formaliser la pratique pédagogique ou disciplinaire (Barba, 1982; Barret, 1981; Beauchamp, 1984; Courtney, 1980; Morgan et Saxton, 1987; Ryngaert, 1985). À ces discours prescriptifs s'ajoutent des études théoriques (Bernard, 1976; Bolton, 1984) et quelques rapports de recherche descriptive ou quasi expérimentale (Oberlé, 1989; Saint-Jacques, 1990, 1991, 1992; Wright, 1989). La question du processus de production n'y est toutefois, dans les meilleurs des cas, qu'indirectement abordée à travers l'étude du processus créatif en activités dramatiques.

Ainsi, Morgan et Saxton (1987) discernent deux structures dans le processus dramatique: «the meaning frame (*the inner understanding*)» (*Ibid*, p. 20) liée à l'engagement personnel du joueur (*personal engagement*) et «the expressive frame (*the outer manifestation*)» liée au faire «comme si», où elles distinguent «five categories of identification [...] which delineate the increasing complexities of «becoming someone else» (*Ibid*, p. 30). Oberlé (1989) qui met en regard «les processus créatifs» et «les processus observables dans les jeux dramatiques» (p. 144) évoque différentes manières de jouer, de «l'impossibilité d'entrer» en jeu au «double jeu» (p. 143-168). Dans mes récentes recherches, je décris les attitudes qui sous-tendent l'engagement créatif de jeunes adultes à la suite de l'analyse de rétroactions écrites (Saint-Jacques, 1991) et de réponses à une classification Q (*Q-sort*) (Saint-Jacques, 1992) et, à la suite de l'analyse d'observations recueillies auprès d'enfants du primaire, je présente les modalités d'accueil marquant leur réceptivité et leur participation (Saint-Jacques, 1990).

Ces études abordent le processus créatif en activités dramatiques sous l'angle des manières d'être, d'agir, de jouer ou de faire «comme si», autant de distinctions qui nuancent la compréhension de ce processus en examinant diverses facettes. Cette étude sur le processus de production poursuit l'examen, sous l'angle des manières de produire, qui relèvent du *expressive frame* de Morgan et Saxton (1987), mais débordent du faire «comme si» tout en l'incluant. Elle contribue ainsi, d'une part, à élargir la compréhension du processus créatif en activités dramatiques; d'autre part, à travers la description de caractéristiques du processus de production, elle aidera à mieux saisir les structures et les dynamiques et à en repérer les mani-

festations de façon suffisamment claire pour le réinvestir dans une pratique pédagogique tant au niveau de l'intervention qu'au niveau de l'évaluation.

La question du processus de production

En présentant leurs objectifs et leurs démarches, les programmes québécois d'art dramatique esquissent une compréhension du processus de production que différents discours sur les activités dramatiques et sur la créativité permettent de préciser. Les éléments conceptuels qui dessinent le cadre qui oriente l'approche concrète du processus de production l'inscrivent dans une interaction dynamique entre des moyens corporels et sonores d'expression et des images de personnage et de fable.

Processus et produit en activités dramatiques

Les programmes québécois d'art dramatique indiquent leur position médiane sur le *continuum* entre les pôles existentiel et culturel par la distance qu'ils prennent à l'égard des jeux symboliques contribuant au développement personnel et à l'égard des productions théâtrales. Le programme du primaire (Gouvernement du Québec, 1981) s'inscrit dans une perspective de développement personnel en marquant sa filiation avec les jeux spontanés (p. 19) et en voulant contribuer «à la formation globale de l'enfant», mais cette finalité relève de «la portée éducative de la discipline» (p. 21) et non des objectifs; par ailleurs, il se situe en marge d'une pratique où le processus de mise en action est soumis et subordonné aux exigences d'une production, d'un spectacle» (p. 20). Le programme du secondaire (Gouvernement du Québec, 1983) met l'accent sur les particularités de la discipline» sans «sacrifier pour autant [...] la connaissance de soi et de son environnement culturel» (p. 5); il marque sa filiation avec le théâtre, mais prend de la distance par rapport au produit: «en milieu scolaire, le produit artistique ne sera jamais envisagé comme finalité» (p. 11).

Les objectifs et les démarches disciplinaires de ces programmes marquent la place de la personne engagée dans un processus créatif de même que celle du produit manifestant sa créativité. Leur objectif global est d'apprendre aux élèves à utiliser le langage dramatique comme moyen d'expression et de communication ainsi que, pour le secondaire, moyen de création. Leurs objectifs généraux et intermédiaires sont centrés sur l'exploration du langage dramatique et sur les traces perceptibles de cette exploitation. Le programme du primaire définit l'art dramatique comme une démarche d'«actualisation des images intérieures [...] dans des mises en action par la médiation de la fable et du personnage, dans des formes verbales ou non verbales» (*Ibid*, p. 19). Au secondaire, la démarche proposée permet aux élèves de «prendre contact avec leurs images intérieures», d'explorer le langage

dramatique sous l'angle de la fiction et de l'actualiser dans une «forme significative» (p. 9-12). Les démarches disciplinaires des programmes font donc appel à la personne actualisant ses images intérieures et au produit résultant de son exploitation du langage dramatique par la médiation de la fiction, c'est-à-dire au personnage et à la fable.

Pour Courtney, la personne est le médium du *drama*, comme le son est celui de la musique ou le langage celui de la littérature (Courtney, 1985, p. 7). La personne est médium de l'activité dramatique comme matériau, par les images intérieures qu'elle actualise et par les mouvements, les gestes ou les sons qu'elle utilise pour les traduire en actions – *drama* en grec signifie action. Toutefois, l'activité dramatique est une activité de fiction, un «comme si»: «although intertwined with life, drama is not life. It is a representation of it» (Courtney, 1980, p. 33). La personne est donc également médium par son faire «comme si». Pour Barba, «à la racine du mot “fiction” se trouve le sens de “faire”, “donner forme”»; ainsi, «l'acteur se donne forme et donne forme à ce qu'il a à communiquer à travers la fiction [...]» (Barba, 1982, p. 54).

En donnant forme à ses images intérieures dans ses mises en action, la personne s'engage dans un processus créatif. Pour Oberlé, «la fluidité des idées, l'activité combinatoire, la capacité d'inventer des formes qui concrétisent les idées et qui y sont adaptées, toutes ces facultés qui sont caractéristiques de la créativité, sont constamment sollicitées» (Oberlé, 1989, p. 139-140) en jeu dramatique. Ce «faire» d'invention d'actions concrétise pour Bailin des images intérieures en traces, nécessairement perceptibles: «the claim that one can be creative without ever creating anything appears highly suspect, if not contradictory» (Bailin, 1984, p. 12). Ce produit est l'action médiatisée par le personnage et la fable: la fiction. Dans ce processus de production, la personne transforme le réel en fiction, elle le représente par des actions dramatiques.

Le processus de production en activités dramatiques

Ainsi, le processus de production en activités dramatiques peut être défini comme un «faire», où le joueur utilise des signes du langage dramatique, de l'ordre du verbal: paroles, sons, silence [...] et du non-verbal: mimiques, gestes, positions, mouvements, etc. «pour donner corps à son personnage, pour donner forme à sa fable et ainsi mettre en action ses images intérieures» (Gouvernement du Québec, 1981, p. 22). Ce processus établit une interaction dynamique entre des images intérieures et le langage dramatique comme moyen d'expression-communication-création afin de produire de la fiction.

Les images intérieures sont les «fruits des perceptions, des sensations et des émotions que l'être éprouve au contact du monde et qu'il intériorise globalement» (p. 19). Ce matériau que la personne apporte au jeu est constitué de perceptions suscitées par les actions et par les interactions du jeu, de réminiscences sensorielles, affectives ou culturelles et d'idées, de symboles ou de concepts. Le terme image s'élargit donc pour inclure des perceptions comme des concepts; il marque ainsi le caractère fondamentalement imaginaire du matériau du processus, «the dramatic process of "as if" thinking and action» (Courtney, 1980, p. 32). La perception ou l'idée est alors traitée par la personne comme matériau pour une action «comme si».

Ces images intérieures sont mises en action au moyen du langage dramatique. Ce langage ne se réfère pas à un ensemble codifié de signes, mais aux moyens qu'utilise le joueur pour traduire ses images en actions: mouvements, gestes, mimiques, sons, paroles, objets. Il est qualifié de dramatique lorsqu'il sert à la production d'actions transposées sur un plan «comme si». Pour que marcher, rire ou pleurer deviennent dramatiques, rappelle Oberlé, «ces actions doivent être interceptées à travers un système de relations et doivent tirer leur signification de ce système et non de l'acte lui-même» (Oberlé, 1989, p. 76). Ce système de relations est une convention qui établit, autant pour le joueur que pour le spectateur, que «ceci est un jeu».

Dans ce processus de production, les images intérieures sont traduites, grâce à des moyens corporels et sonores, en actions médiatisées par la fable et le personnage. Les images intérieures ne sont donc que des potentialités de fiction. Pour Barba, «l'élément personnel ne peut jamais être au premier plan» en improvisation (Barba, 1982, p. 67); ce «subjectif doit se transformer [...] en quelque chose d'objectif pour le spectateur» (p. 64). Et ce quelque chose d'objectif est la trace perceptible de l'acte créatif qui transforme, au moyen de mouvements, de gestes, etc., l'image intérieure en fiction. Ainsi, par exemple, ce n'est pas une personne en train de marcher qui est donnée à percevoir, mais un personnage de visiteur perplexe déambulant dans une maison étrange. L'acte créatif renvoie donc à la médiation du personnage et de la fable dans les mises en action. Le processus de production marque le passage de l'image intérieure, le matériau apporté par la personne, à l'image fictive, le produit donné à percevoir.

L'accès au processus de production

Le processus de production se manifeste par les actions observables qui résultent du rapport que le joueur établit entre des images intérieures et des moyens d'expression. La plus ou moins grande qualité créative du rapport établi par le joueur se reflète dans le produit donné à percevoir, dans les images fictives de personnage et de fable. L'accès au processus de production s'opère donc à travers l'examen du produit sous l'angle du rapport perceptible entre les images fictives et

les moyens utilisés qui, en faisant écho au rapport imperceptible que le joueur a établi entre les images intérieures et les moyens, témoigne de la qualité créative de ce rapport. Dans les écrits sur la créativité, deux grandes catégories de critères servent généralement à apprécier la qualité créative d'un produit: la nouveauté et la pertinence. Ces deux critères sont d'ailleurs indissociables pour Hennessy et Amabile: un produit «is viewed as creative to the extent that it is both a novel response and an appropriate, useful, correct, or valuable response to an open-ended task» (Hennessy et Amabile, 1988, p. 14).

La nouveauté du produit est relative à la fluidité et à la flexibilité du joueur. Pour Beaudot, la fluidité, qui se réfère à «la quantité d'idées, de formes, etc.», est le critère initial auquel s'ajoute la flexibilité, un «jugement sur la "qualité" de la quantité d'idées produites, en l'occurrence sa variété» (Beaudot, 1976, p. 60-61). En relation avec les moyens utilisés par le joueur pour produire des images fictives, la nouveauté du produit est fonction de la quantité et de la variété de mouvements globaux et partiels, d'émissions sonores et de variations d'amplitude, dans l'espace propre et dans l'espace de jeu, de rythme et d'énergie; la fluidité que déploie le joueur lui permet de disposer d'une large gamme de moyens et de varier leur exploration en combinant diverses qualités de mouvements et de sons. En relation avec les images fictives, la nouveauté est fonction de la quantité d'attributs du personnage et de la fable; le personnage présente plusieurs comportements et plusieurs traits de caractère et la fable, plusieurs incidents dont une fin. La flexibilité du joueur se révèle dans sa capacité d'intégrer les attributs les uns aux autres pour susciter des variantes affectives ou situationnelles, par exemple, le joueur donne à percevoir un personnage de visiteur architecte perplexe puis surpris et affolé. Les images ont du volume lorsqu'elles présentent plusieurs attributs et variations affectives ou situationnelles; elles ont du relief lorsque la juxtaposition de leurs attributs crée des rebondissements dans le déroulement et elles restent statiques lorsqu'elles ne présentent qu'un attribut.

La pertinence du produit, les images fictives, est relative à la précision des images, «ce qui décide de la force d'une improvisation» pour Barba (1982); le «mode imaginaire» du joueur peut être «extrêmement simple, même quotidien et banal, [...] s'il le construit avec précision, alors ce qu'il fait prend un sens pour celui qui le regarde» (p. 67). En relation avec les images fictives, la pertinence est fonction de la clarté du sens fictif que prennent les actions du joueur pour des spectateurs; ainsi, les actions auront, par elles-mêmes ou dans le contexte, un rapport clair ou confus avec un personnage et une fable, par exemple, tel geste du bras prendra pour le spectateur le sens fictif d'ouvrir une porte imaginaire. Ce sens se précisera d'autant plus qu'il émergera d'un plus grand nombre d'indices fournis par le joueur et le contexte, les actions et les interactions entre les personnages. En relation avec les moyens, la pertinence est fonction de l'efficacité du rapport entre les moyens et les images dans la production de fiction; le rapport est passif

lorsque les moyens ne suscitent pas de sens fictif: le spectateur ne perçoit que le geste du bras; il est actif lorsqu'ils montrent une image: le spectateur peut donner au geste le sens d'ouvrir une porte; il est interactif lorsque les moyens, variés, interagissent pour préciser l'image: le spectateur comprend que le personnage ouvre craintivement une porte grinçante.

Les programmes québécois d'art dramatique inscrivent leurs démarches dans un processus accordant autant d'importance à la personne, médium de l'activité, qu'au produit, le résultat d'un «faire» créatif. Ce processus de production met en rapport des images intérieures et le langage dramatique comme moyen d'expression-communication-crédation afin de produire de la fiction.

Cette recherche vise à décrire le processus de production en activités dramatiques, en examinant la qualité créative du produit qui le manifeste, soit les images fictives de personnage et de fable. Plus spécifiquement, elle décrit diverses modalités du processus de production en caractérisant la nouveauté et la pertinence des moyens utilisés par le joueur et des images fictives produites.

Méthodologie

Parce qu'elle vise à décrire un phénomène et non à prouver une hypothèse, la recherche recourt à une méthodologie qualitative. Plus spécifiquement, le processus de recherche s'est inspiré de l'approche phénoménologique (Tesch, 1987; Van Manen, 1990), notamment en cherchant à faire émerger des significations à travers une démarche inductive. L'analyse des données s'est appuyée sur la méthode d'analyse comparative en quatre étapes de Glaser et Strauss (1967): la comparaison des incidents significatifs; l'intégration des propriétés aux catégories; la délimitation de la théorie et de la description. À l'approche objectiviste d'Huberman (1981) et d'Huberman et Miles (1984) ont été empruntées des procédures de réduction de données: établissement d'un cadre conceptuel, codage, usage de tableaux; des procédures de validation ont aussi été retenues: triangulation de sources et de méthodes, consultations, analyse de cohérence interne, corroboration référentielle, reduplication de l'analyse, documentation du processus de recherche.

Les données ont été recueillies auprès de 91 étudiants dans des cours de didactique de l'art dramatique de quatre programmes: baccalauréat en éducation préscolaire et en enseignement primaire de l'Université de Montréal et de l'Université du Québec à Montréal, baccalauréat en théâtre avec cheminement en enseignement de l'Université du Québec à Montréal et certificat en expression dramatique de l'Université de Montréal. Les points communs à ces quatre groupes sont leur insertion en contexte institutionnel universitaire, dans un cours véhiculant une intention didactique à travers des ateliers pratiques. La motivation et l'expérience en activités dramatiques

de ces personnes sont toutefois variables, de même que le style d'intervention du responsable du cours et la place qu'il accorde à la didactique. Cette variété permet de diversifier les données dans la perspective d'une maximisation et d'une minimisation des différences que proposent Glaser et Strauss (1967).

Ces quatre groupes ont participé à un atelier d'art dramatique d'environ 60 minutes sur le thème de la «maison étrange». Il comprenait une mise en train qui avait pour but de stimuler l'émergence d'images relatives au personnage et à la fable et de préparer au travail corporel, sonore et collectif de l'improvisation présentée au groupe après cinq minutes de concertation. Le moment principal de l'atelier a donc été une improvisation non verbale, mouvements et sons, en équipes de cinq ou six participants, sur une consigne qui précisait de jouer des personnages d'habitat d'une «maison étrange». L'improvisation a été retenue, car c'est un type d'activité privilégié par les programmes québécois d'art dramatique, particulièrement à l'étape du «faire», le moment de l'atelier qui fait le plus largement appel à la créativité du joueur.

Ces improvisations, d'une durée moyenne de deux minutes trente secondes, ont été enregistrées sur bandes magnétoscopiques, d'où sont tirées les données relatives au processus de production. Deux modes de cueillette de données ont été retenus, d'une part, pour des raisons conceptuelles: ils rapportent les actions produites par chaque participant sous l'angle des moyens utilisés pour produire ces actions et celui des images fictives. D'autre part, au niveau méthodologique, le recours à deux modes de cueillette s'inscrit dans une perspective de validation mais, aussi, de confrontation des points de vue sur l'objet d'étude afin de mieux mettre en lumière les différences et les similitudes.

Pour rendre compte des actions produites sous l'angle des moyens, deux observatrices ont consigné sur une grille d'observation, pour chaque participant, des éléments relatifs à l'émission sonore, aux mouvements globaux et partiels, au rapport à l'espace, espace de jeu et espace propre, et à l'énergie investie. Pour rendre compte des actions produites sous l'angle des images fictives, ces deux observatrices et une troisième ont décrit les attributs du personnage et de la fable en rapportant le sens fictif que les actions de chaque joueur prenaient pour elles.

Pour déterminer les modalités du processus de production dramatique et leurs caractéristiques, l'analyse a repéré les incidents significatifs dans les descriptions de moyens et d'images, les a comparés pour dégager leurs similitudes et leurs différences, a établi des catégories et des propriétés relatives à la nouveauté et à la pertinence des moyens et des images, a regroupé selon leur parenté les éléments caractéristiques et les a finalement décrits. La description des modalités du processus de production, qui rend compte de manières de produire de la fiction, présente les traits révélant la nouveauté et la pertinence des moyens utilisés et des images de personnage et de fable.

Les modalités du processus de production

L'analyse a dégagé quatre modalités du processus de production (tableau 1). La «stabilisation» se caractérise par l'inefficience des moyens signalant des images floues mais stables compte tenu de leur dépendance au contexte. La «spécification» présente un décalage entre les moyens et les images; les moyens sont variés mais les images restent confuses, car le joueur privilégie la production d'actions spécifiques à celle d'images. L'«illustration» établit un rapport de correspondance entre les moyens, souvent nombreux mais plus ou moins variés, et les images illustrées par les actions des joueurs. La «composition» introduit une circulation entre les moyens et les images qui s'intègrent les unes aux autres, assumant l'efficience optimale des moyens pour composer des images précises.

Tableau 1
Caractéristiques des modalités du processus de production

Modalités	Moyens	Images
Stabilisation	Nouveauté réduite	Personnage statique et fable statique ou absente
	Efficience faible dans un rapport passif	Images floues ou esquissées
Spécification	Nouveauté forte	Personnage et fable statiques ou absents
	Efficience faible dans un rapport passif	Images confuses ou floues
Illustration	Nouveauté moyenne Efficience moyenne dans un rapport actif ou interactif	Personne statique ou en relief et fable statique Images claires
Composition	Nouveauté forte	Personnage en volume et fable en relief
	Efficience forte dans un rapport interactif	Images claires et précises

La stabilisation

Sous le mode de la «stabilisation», le joueur recourt à peu de moyens pour produire ses images de personnage et de fable. La quantité de mouvements, de déplacements, de gestes, de sons, de variations de rythme, d'amplitude et d'énergie qu'il met en jeu est réduite. Voyons, par exemple, les moyens utilisés par ce joueur personnifiant une planche. Durant plus des deux tiers de l'improvisation il est immobile, hors jeu ou en position fixe (debout, bras levés, tronc fléchi); il se déplace à petits pas, poussé par les constructeurs qui lui donnent la position fixe qu'il garde jusqu'à la fin où il s'affaisse, lentement, sur les constructeurs. La variété des moyens utilisés par le joueur de cette modalité est faible. Se figeant dans l'inac-

tion ou dans une action répétitive, utilisant un vocabulaire restreint de moyens qu'il ne cherche pas à combiner de diverses façons, le joueur réduit sa fluidité et s'empêche ainsi d'accéder à la variété.

La fluidité et la flexibilité du joueur sont aussi réduites au niveau des images fictives. Les images de personnage sont statiques; elles ne présentent qu'un attribut, un habitat, ou, lorsqu'il y en a plus d'un, que des attributs juxtaposés à ceux de la fable – à l'attribut planche s'ajoute un manque de solidité lorsqu'elle s'affaisse sur les constructeurs, mais cet affaissement est aussi un attribut de la fable. Les images de fable sont parfois statiques en ne présentant qu'un début et une fin; les planches sont clouées et, en se déclouant, s'affaissent. Elles sont absentes lorsque les actions ne renvoient qu'au personnage sans raconter de fable.

Ce défaut de fluidité et de flexibilité affecte la pertinence du produit; il suscite des images imprécises, dont le sens fictif est donné par le contexte: le thème, de même que les actions et les interactions entre les personnages. Ainsi, par exemple, la position de trois joueurs, debout en cercle, les bras tendus sur les épaules des autres, qui pourrait aussi bien évoquer un personnage de ballon que des joueurs de *football* en caucus, prend, dans le contexte, le sens d'habitat. Parfois, les images montrées restent floues, voire confuses, jusqu'à ce que l'action d'un autre joueur vienne clarifier le sens fictif de l'indice donné par le joueur; les observatrices identifient le personnage de planche lorsque les personnages de constructeurs font le geste de clouer. En dépit du flou, une esquisse de fiction se dégage des actions et elle se maintient. La dépendance au contexte qui affaiblit la vivacité et la précision des images en assure toutefois la stabilité.

Le rapport entre les moyens et les images est un rapport passif et parfois actif de signalisation. Sous un rapport passif, les moyens utilisés ne suscitent pas d'images, les actions ne prenant leur sens fictif qu'en rapport avec le contexte. Les moyens servent alors de support aux images plutôt que de matériau; la position du joueur ou son mouvement signale une image sans la nourrir. Sous un rapport actif, le mouvement suscite en lui-même une image mais, dans un rapport de signalisation, cette image se confirme par le contexte: le mouvement et le son évoquent, par exemple, l'action de clouer, mais c'est la répétition du geste et la réaction des personnages de planche qui donnent clairement ce sens fictif à l'action. La faible quantité et la faible variété de moyens réduisent leur efficacité pour montrer l'image; toutefois, cette insuffisance de moyens ne compromet pas la stabilité des images fictives, puisqu'elles sont assumées par le contexte.

La spécification

Le joueur en «spécification» recourt à une vaste gamme de moyens, qu'il combine de diverses façons, voire de façon originale. Considérons, par exemple, les actions produites par un tel joueur durant la première minute de l'improvisation. En position de départ, il est couché sur le dos, les pieds appuyés sur les hanches

d'une personne debout et il forme un cercle avec trois partenaires dans la même position autour de la personne debout; il balance, légèrement d'abord, puis, avec de plus en plus d'amplitude, les jambes et, ensuite, le tronc, en émettant avec d'autres des sons continus de faible intensité; d'une brusque roulade arrière, il se retrouve sur ses pieds, accroupi, et bouge lentement la tête de gauche à droite; il se déplace tranquillement, d'abord accroupi un genou au sol, jusqu'à se retrouver à trois quarts accroupi; dans un lent redressement, il écarte de plus en plus les bras, il s'immobilise quelques secondes à intervalles irréguliers et il émet sporadiquement de brefs cris. Ce joueur manifeste une grande fluidité et une grande variété dans l'usage des moyens; en combinant, de diverses manières, mouvements et qualités de mouvements, il produit des actions spéciales qui parfois, cependant, ne créent pas d'images et, parfois, provoquent de la confusion.

Si la fluidité et la flexibilité du joueur sont grandes au niveau de l'usage des moyens, elles se révèlent réduites dans la production d'images. Le contexte permet parfois de donner un sens fictif aux indices fournis par le joueur; dans l'exemple ci-haut, le thème et l'interaction entre les partenaires permettent d'identifier, à partir de la position de départ, un personnage d'habitat, mais les images restent statiques puisqu'elles ne présentent que cet attribut. Les images ne présentent parfois aucun attribut, parce que le sens fictif des actions produites est, soit indiscernable, soit annulé par la confusion des autres actions du joueur. Aux images fictives se substituent des actions spécifiques.

Absentes ou statiques, les images sont floues ou confuses. La confusion de l'image est telle en certaines occasions que les observatrices ne peuvent l'identifier. Parfois, elles identifient une image par le contexte, mais c'est pour la perdre après quelques secondes et pour en induire une autre plus tard. Ainsi, dans l'exemple ci-haut, la position de départ induit un personnage d'habitat, mais la roulade arrière et le déplacement lent n'évoquent pas de personnage ou de fable. La confusion et l'imprécision se maintiennent dans l'ensemble du jeu et témoignent du manque de pertinence de l'exercice créatif du joueur dans sa production de fiction comme dans l'usage des moyens.

Le rapport entre les moyens et les images est un rapport de décalage qui annule l'efficacité des moyens. Une certaine efficacité se révèle lorsque le rapport est actif; les actions évoquent alors, à la lumière du contexte, des attributs de personnage ou de fable. Dans l'ensemble toutefois, le décalage entre les moyens et les images est tel qu'aucune image n'émerge clairement de façon continue et témoigne ainsi de leur rapport passif, même si le joueur fournit plusieurs attributs. Ce décalage, qui suscite des images confuses ou floues en dépit de la quantité et de la variété des moyens, indique la préférence du joueur pour les moyens qui servent avant tout de matériau aux actions. Centré sur les moyens, le joueur les utilise pour produire des actions plutôt que de la fiction; la fluidité et la flexibilité qu'il déploie au niveau des moyens l'amène à produire des actions spécifiques à défaut d'images claires.

L'illustration

Le joueur en «illustration» recourt parfois à une grande quantité de moyens, mais leur variété reste restreinte. Par exemple, les cinq joueurs qui personnifient ensemble un habitat sont constamment en mouvements: debout, formant cercle, les bras à la hauteur des épaules, ils bougent de gauche à droite, d'avant en arrière, de haut en bas, en mouvements lents et continus du corps, des bras et des jambes, en émettant irrégulièrement des sons de faible intensité. La fluidité de ces joueurs est grande puisqu'ils recourent à plusieurs signes: mouvements globaux et partiels, émissions sonores, rythme qualifié et variations d'amplitude. Toutefois, la variété des moyens reste faible dans ces actions redondantes où les joueurs ne combinent pas ces signes de multiples façons.

La fluidité et la flexibilité du joueur sont analogues au niveau de la production d'images. Les personnages sont parfois statiques, ne présentant qu'un ou deux attributs, comme dans l'exemple ci-haut de l'habitat qui empêche un habitant de sortir; le premier attribut est donné par le thème et le deuxième par le contexte: le joueur enfermé au centre de l'habitat passe la tête ou les bras entre deux joueurs de l'habitat et est repoussé vers le centre. L'image fictive prend du relief lorsqu'aux indices donnés par le contexte s'ajoutent des indices donnés par le joueur, comme c'est le cas avec ce dernier personnage. C'est un habitant laissé captif dans l'habitat, attributs donnés par le contexte, mais aussi surpris et frustré, attributs manifestés par des mimiques et des exclamations du joueur. Le personnage ne prend toutefois pas de volume, car il ne présente pas de variations affectives ou situationnelles et il n'évolue qu'en fonction de la fable: l'habitant reste surpris et frustré jusqu'à ce que l'habitat qui se resserre sur lui, le fasse disparaître sous la masse des joueurs. Cette absence de variations du personnage affaiblit la fable qui reste statique, ne présentant qu'un début et une fin, sans événements: l'habitat empêche l'habitant de sortir et l'écrase.

La pertinence des images fictives dépend de leur degré de précision. Ces images sont claires puisque les actions prennent un sens fictif pour les observatrices. Elles sont toutefois plus ou moins précises, car elles sont généralement données par le contexte. Ainsi, dans l'exemple ci-haut, les mouvements des cinq joueurs qui personnifient un habitat prennent le sens d'empêcher un habitant de sortir à cause des actions du joueur qui personnifie l'habitant: la fable est donnée par le contexte. Il arrive, cependant, que les images se précisent lorsque des indices donnés par le joueur viennent confirmer, appuyer ou nuancer le sens fictif donné par le contexte.

Le rapport entre les moyens et les images est un rapport, actif et parfois interactif, de correspondance où les moyens servent de matériau aux images. Les joueurs qui représentent collectivement un habitat dépassent le rapport passif entre leur position dans l'espace – un moyen – et l'image d'habitat induite par le

thème, car ils produisent une séquence de mouvements qui montrent qu'ils empêchent l'habitant de sortir. Les joueurs des personnages en relief établissent de plus un rapport interactif entre les moyens et les images. Par exemple, le joueur qui personnifie l'habitant empêché de sortir recourt à une variété de moyens qui interagissent les uns avec les autres pour illustrer les attributs de son personnage: par sa position dans l'espace, il montre l'habitant; par ses mouvements il montre l'habitant empêché de sortir et, par ses mimiques et ses émissions sonores, il montre la surprise et la frustration de l'habitant. Sous ce rapport actif ou interactif, les images sont claires et les moyens sélectionnés pour les montrer sont efficaces: les joueurs produisent des actions qui viennent illustrer des images.

La composition

Sous le mode de la «composition», la fluidité et la flexibilité du joueur sont optimales à l'égard des moyens. Considérons, par exemple, une minute du jeu de ce personnage de visiteur architecte: debout au milieu de l'espace scénique, mains sur les hanches, il tourne lentement la tête et le tronc de gauche à droite en arrêtant son regard sur les joueurs personnifiant des meubles d'un air perplexe, sourcils froncés et bouche ouverte, et il s'exclame; il sort un papier (imaginaire) de sa poche, y jette un coup d'œil et il regarde les meubles dans un mouvement vif et énergique de la tête, accentuant sa mimique perplexe, il se gratte la tête et il marmonne des exclamations de surprise; il replace le papier dans sa poche et il se dirige rapidement vers un meuble (joueur à quatre pattes), il se penche et le soulève pour le déplacer. Ce joueur utilise un vocabulaire de mouvements, d'émissions sonores et de variations de rythme, d'amplitude et d'énergie large et varié qu'il combine de diverses façons pour produire des images.

Le cumul et l'interaction des attributs du «visiteur architecte perplexe» donnent du volume au personnage. Il prend ce volume par les variations affectives qu'il présente du début à la fin de l'improvisation, ici de la perplexité à l'affolement, ou par des variations situationnelles, en rapport avec des éléments de fable et les actions des autres personnages. La fable ne prend cependant pas de volume, car ses attributs se juxtaposent, mais les variations du personnage lui donnent du relief; les variations dans les manifestations de perplexité, de surprise et de peur de l'architecte lorsqu'il interagit avec les meubles, donnent du relief à la fable qui raconte le déplacement des meubles qui se sont remplacés tout seuls et qui finissent par l'attaquer. Les actions du personnage rebondissent sur la fable au lieu d'y correspondre, comme dans l'«illustration», ce qui lui donne son relief.

Les images sont précises. Les actions prennent un sens fictif pour les observatrices et plusieurs indices, fournis par le joueur, viennent nuancer et caractériser les indices contextuels. Dans l'exemple ci-dessus, le personnage est identifié comme visiteur par le thème, les interactions avec les personnages de meubles et par des

indices donnés par le joueur (ses déplacements d'un meuble à l'autre); ces indices permettent aussi d'identifier le personnage comme architecte (le geste de sortir un plan, de l'examiner) et comme visiteur perplexe puis surpris, apeuré et finalement affolé. La pertinence des images est optimale, tout autant que celle des moyens.

Le rapport entre les moyens et les images est un rapport actif et interactif de circulation. Il y a circulation entre les moyens et les images qui s'intègrent les uns aux autres pour assurer l'efficacité des moyens et la clarté des images. Le rapport est actif puisque les moyens servent de matériau et non seulement de support aux images; il suffirait que le joueur se déplace parmi les meubles pour signaler une image de visiteur sous un rapport passif. Le rapport est de plus interactif, car le joueur compose son image de visiteur architecte perplexe par des moyens variés qui s'intègrent les uns aux autres sans perte d'efficacité. Les moyens collent aux images, gardant ainsi leur efficacité tout au long du jeu et permettant à la fiction de se développer. Les images sont non seulement tenues, elles sont jouées.

Les dynamiques du processus de production

La description des modalités du processus de production en activités dramatiques dévoile différentes manières de réaliser un produit, d'utiliser le langage dramatique comme moyen pour produire des images fictives de personnage et de fable. Par ses actions, le joueur signale des images de personnage et de fable en «stabilisation», il les évoque en «spécification», il les présente en «illustration» et les développe en «composition». Ces différences renvoient à des niveaux d'exploitation du rapport entre les moyens et les images qui forge la dynamique du processus de production. Cette vision dynamique du processus de production vient renouveler la compréhension que proposent les programmes québécois d'art dramatique.

De la production d'actions à la production de fiction

Le processus de mise en action que présentent les programmes constitue un premier niveau du processus de production: il correspond à la capacité de donner une forme perceptible à une idée à travers des moyens utilisés avec une intention de fiction. En «stabilisation» et en «spécification», parce que les moyens n'arrivent pas à produire des images précises, la fiction est donnée par le contexte; reportée en marge de l'action du joueur, la fiction devient la trame sur laquelle il joue, contexte plutôt que présence. Le processus de production se réduit alors à la production d'actions: des images intérieures sont mises en action sous une intention de fiction qui dramatise les moyens sans que cela suffise à produire de la fiction. Ce premier niveau est analogue à ce qu'Oberlé nomme la «capacité à jouer, qui se développe à partir de l'instauration d'un cadre de jeu», qu'elle distingue de la «créativité», qui «consiste à pouvoir l'utiliser» (Oberlé, 1989, p. 170).

La production de fiction réclame que les moyens utilisés transforment les actions en images fictives, que les mises en action soient médiatisées par le personnage et la fable. La dynamique du processus de production est créativement portée en «illustration» et en «composition», deuxième niveau qui marque l'efficacité des moyens pour produire de la fiction. Les moyens sont utilisés comme support à l'action à un premier niveau et, à un deuxième, comme matériau de l'action, outil d'activation et de détermination du jeu. Pour Barba, «l'acteur se donne forme et donne forme à ce qu'il a à communiquer à travers la fiction en modelant son énergie. Dans le cas contraire, il n'est que le support, le porte-manteau des discours d'autrui» (Barba, 1982, p. 54). Les moyens traduisent les images intérieures en actions au premier niveau; au deuxième niveau, ils transforment les images intérieures en fiction, par la médiation du personnage et de la fable.

Cette compréhension de la dynamique du processus de production modifie la vision du rapport entre les images et les moyens que véhiculent les programmes. Le processus de production fait appel à l'image sous une double perspective: l'image intérieure, fruit de l'imagination, et l'image fictive, fruit de l'action. Commun dénominateur de la présence de la personne et de la fiction, l'image se pose au premier plan, alors que les programmes privilégient les moyens en se donnant comme objectif global l'apprentissage du langage dramatique comme moyen d'expression-communication-crédation; l'image prime en tant qu'image intérieure qui convoque les moyens et en tant qu'image extérieure qui en manifeste l'efficacité. Ainsi, rejoignant Barba, les moyens sont considérés comme matériau du «faire» plutôt que langage: «Ce n'est pas le vouloir exprimer qui décide de l'action de l'acteur. Le vouloir exprimer ne décide pas quoi faire. C'est le vouloir faire qui décide de l'expression de l'acteur» (Barba, 1982, p. 84).

Relevant d'un «vouloir faire» et marquant des changements de niveau d'exercice créatif, le processus de production pose la fiction comme un construit: la fiction est une image en action qui montre ce qui se passe dans un espace-temps donné, qui raconte, même minimalement, quelque chose. Ce construit repose sur les variations du rapport entre les moyens et les images, sur ses glissements et sur ses superpositions de niveaux. Ainsi, chaque modalité de production est porteuse de dynamiques particulières.

Les dynamiques des modalités du processus de production

Le rapport entre les moyens et les images de la «stabilisation» est un rapport passif de signalisation qui renvoie à une dynamique d'exécution. Le joueur exécute des actions avec peu de moyens et en ne cherchant pas à les combiner de diverses façons. Plutôt que de jouer l'image, il l'esquisse en injectant dans le jeu le minimum requis pour la signaler. Au développement se substitue un déroulement. Le joueur fait se succéder des actions qui prennent un sens fictif dans le

contexte, mais qui ne racontent rien. La dynamique d'exécution instaure un équilibre statique dans les images fictives; les actions du joueur renvoient à la toile de fond dessinée par le contexte, sans montrer les structures de personnage et de fable.

Le rapport de décalage entre les moyens et les images, en «spécification», renvoie à une dynamique de discontinuité. Centré sur les moyens, le joueur se met en action, comme si cela suffisait à créer une image. Il utilise des moyens avec fluidité et variété, mais pour produire des actions plutôt que de la fiction. Il provoque ainsi une discontinuité qui brouille les images; dans le cumul et la divergence d'actions, la fiction ne trouve pas le fil directeur qui l'inscrirait dans un déroulement continu. Cette discontinuité introduit un déséquilibre dans les images fictives; les images de fable et de personnage identifiées par le contexte créent une toile de fond où les actions se détachent en perspective sans prendre de sens fictif et où elles viennent même parfois compromettre la clarté de la toile de fond.

En «illustration», le rapport de correspondance entre les moyens et les images s'opère sous une dynamique de réflexion. Les images de personnage et de fable sont tenues tout au long de l'improvisation par des moyens qui, non seulement les signalent, mais les illustrent. Toutefois, les images réfléchissent les moyens, car ces derniers montrent le personnage et la fable sans les développer: le personnage n'évolue pas et la fable reste statique. La dynamique de réflexion, par les répétitions et les redondances qu'elle suscite, fige les images de personnage et de fable dans des structures et elle établit un équilibre statique structurel. Sur la toile de fond du contexte, le joueur sélectionne des moyens qui réduisent la fiction à une structure et il néglige de mettre ses actions en perspective pour que la fiction se développe sur cette toile de fond.

Le rapport de circulation de la «composition» favorise le renouvellement des moyens qui, dans un effet d'écho, stimule l'émergence de nouvelles images, sous une dynamique de rétroaction. Le joueur élabore une structure de personnage et de fable modulée par le déroulement d'une action qui engendre ses propres découvertes. Ce qui avait été programmé au moment de la concertation devient une toile de fond sur laquelle se tisse la fiction développée par les actions du joueur et ses interactions avec ses partenaires. Sous cette dynamique, la variété des moyens utilisés et le volume ou le relief des images produites sont en équilibre dynamique; la stabilité du rapport est constamment compromise par l'injection de nouveaux moyens qui font varier les images et par le passage à de nouvelles images avec des moyens renouvelés.

Les modalités du processus de production, considérées dans une perspective dynamique, se présentent comme des manifestations ponctuelles. Le processus de production s'inscrit non dans une séquence linéaire, mais dans une démarche dialectique qui suscite différents niveaux d'exploitation du rapport entre les moyens

et les images. Cette perspective dynamique élargit le champ de généralisation théorique de la description du processus de production. Il est ainsi possible de concevoir, en aval de la «stabilisation», des modalités sans mise en actions ou sans intention de fiction et, en amont de la «composition», des modalités d'élaboration plus systématique qui actualisent plus clairement le discours dramatique et les moyens sélectionnés qui le concrétisent.

Conclusion

L'objectif de cette étude, la description du processus de production en activités dramatiques, a mené à la formulation d'une théorie ancrée dans des données concrètes, qui donne à comprendre un processus implicitement présent dans les programmes québécois d'art dramatique. Cette description, en explicitant le processus de production, fournit à l'étudiant en formation et au praticien des outils conceptuels qui devraient faciliter la saisie des structures et des dynamiques de ce processus dont les programmes marquent l'importance.

Cette description de caractéristiques du processus de production peut ainsi avoir des implications au niveau de la pratique. Les traits descriptifs des modalités du processus de production dramatique sont susceptibles d'aider les enseignants à objectiver leur pratique pédagogique en regard du processus de production qu'ils cherchent à soutenir et à stimuler chez leurs élèves. Il importe en effet que l'enseignant comprenne le processus pour pouvoir en identifier les manifestations afin d'ajuster son intervention pédagogique en conséquence. Par exemple, il incitera des joueurs en «stabilisation» à investir plus de moyens dans leur jeu pour dépasser le rapport passif de signalisation entre les moyens et les images; par contre, il incitera des joueurs en «spécification» à se centrer sur la fiction plutôt que sur les moyens, à investir moins de moyens en quelque sorte pour ne pas brouiller ou annuler les images.

L'étude fournit de plus aux enseignants des outils d'objectivation du processus de production qui peuvent éventuellement servir à des fins d'évaluation des apprentissages. Pour apprécier la qualité créative du produit qui concrétise le processus, l'étude a présenté divers indicateurs de la nouveauté et de la pertinence des moyens et des images: la quantité et la variété des moyens, le nombre d'attributs du personnage et de la fable et la combinaison de ces attributs en diverses variantes, la précision des images montrées et l'efficacité des moyens. Ces indicateurs pourraient être traduits en critères d'évaluation; il faudrait cependant situer ces éléments dans un ensemble plus vaste qui tiendrait compte des objectifs visés et de différentes variables, telles que le caractère interactif d'une improvisation collective.

Enfin, cette description ouvre de nouveaux horizons en renouvelant la compréhension du processus de production que proposent les programmes. Le processus de production relève alors d'une démarche dialectique qui introduit des niveaux d'exercice créatif, de la production d'actions à la production de fiction, dans des rapports diversifiés entre les moyens et les images. Cette étude constitue donc un point de départ pour de nouvelles recherches sur ce rapport, dans d'autres contextes.

Abstract – This research report describes the characteristics of the process of dramatization based on improvisations produced by students in a course for teachers of drama. The author analyzed the uses of body movement and sound and of characters' images and fables that were demonstrated. Four production techniques were described: stabilisation, specification, illustration, and composition. The characteristics of these techniques are related to levels in the development of creative solutions between the use of various means and images that represent a movement, that is, from a production of actions toward a production of fiction.

Resumen – Este estudio describe las características del proceso de producción en actividades dramáticas a partir de improvisaciones producidas por estudiantes en la enseñanza del arte dramático. El análisis de los medios corporales y sonoros utilizados, así como el de las imágenes de personajes y de fábulas permitió identificar cuatro modalidades de producción: la estabilización, la especificación, la ilustración y la composición. Sus características marcan niveles en la explotación creativa de la relación entre los medios y las imágenes que van de la producción de acciones a la producción de ficción.

Zusammenfassung – Diese Arbeit beschreibt den Produktionsprozeß bei schauspielerischen Aktivitäten. Es wurden dabei Improvisationen von Studenten des Theaterunterrichts benutzt. Durch die Analyse der verwendeten körperlichen und lautlichen Mittel ebenso wie die der bildlichen Darstellung von Figuren und Erzählung konnten vier Produktionsweisen herausgearbeitet werden: Stabilisierung, Spezifizierung, Veranschaulichung und Erfindung. Deren Eigenschaften entsprechen verschiedenen Ebenen der kreativen Ausnützung der Verhältnisse zwischen Mittel und Verbildlichung. Diese Ebenen reichen von der Erzeugung von Handlungen bis hin zur Erzeugung von Fiktion.

NOTE

1. André Maréchal, professeur au Département de théâtre de l'Université du Québec à Montréal, décédé en novembre 1991, a collaboré à la réalisation de cette recherche.

RÉFÉRENCES

- Bailin, S. (1984). Can there be creativity without creation? *Interchange*, 15(2), 13-22.
- Barba, E. (1982). *L'archipel du théâtre*. Carcassonne: Contrastes.
- Barret, G. (1981). *Pédagogie de l'expression dramatique*. Montréal: Éditions Recherches en expression.
- Beauchamp, H. (1984). *Les enfants et le jeu dramatique*. Bruxelles: De Boeck.
- Beaudot, A. (1976). *Vers une pédagogie de la créativité*. Paris: ESF.
- Bernard, M. (1976). *L'expressivité du corps. Recherche sur les fondements de la théâtralité*. Paris: J. P. Delarge.
- Bolton, G. (1984). *Towards a theory of drama in education*. Harlow, GB: Longman.
- Courtney, R. (1980). *The dramatic curriculum*. New York, NY: Drama Book.
- Courtney, R. (1985). *Rehearsing for life: Teaching drama teachers*. Communication présentée au congrès de l'American Theatre Association, Toronto.
- Glaser, B. et Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago, IL: Aldine.
- Goffman, E. (1974). *La mise en scène de la vie quotidienne*. Paris: Minuit.
- Gouvernement du Québec (1981). *Programme d'études. Primaire. Art*. Québec: Ministère de l'Éducation.
- Gouvernement du Québec (1983). *Programme d'études. Secondaire. Art dramatique*. Québec: Ministère de l'Éducation.
- Hennessy, B. et Amabile, T. (1988). The conditions of creativity. In Sternberg, R. (dir.), *The Nature of Creativity. Contemporary Psychological Perspectives* (p. 11-35) Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Huberman, M. (1981). Splendeurs, misères et promesses de la recherche qualitative. *Éducation et Recherches*, 3(3), 233-249.
- Huberman, M. et Miles, M. (1984). *Qualitative data analysis: A source book of new methods*. Beverley Hills, CA: Sage Publication.
- Morgan, N. et Saxton, J. (1987). *Teaching drama. A mind of many wonders*. Londres: Hutchinson.
- Oberlé, D. (1989). *Créativité et jeu dramatique*. Paris: Meridiens Klincksieck.
- Piaget, J. (1976). *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel-Paris: Delachaux et Niestlé.
- Ryngaert, J. P. (1985). *Jouer, représenter*. Paris: CÉDIC.
- Saint-Jacques, D. (1990). La dynamique d'accueil à la consigne en activités dramatiques au primaire. In G.-R. Roy (dir.), Actes du 2^e congrès des sciences de l'éducation de langue française du Canada, *Contenus et impacts de la recherche universitaire actuelle en sciences de l'éducation*. (Tome 2 – Didactique, p. 469-477). Éditions du CRP, Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke, Sherbrooke.
- Saint-Jacques, D. (1991). *L'attitude créative en activités dramatiques et description d'une pratique de recherche qualitative*. Montréal: Publications de la Faculté des sciences de l'éducation, Université de Montréal.
- Saint-Jacques, D. (1992). Attitudes créatives en activités dramatiques. *Revue des sciences de l'éducation*, XVIII(3), 355-375.
- Tesch, R. (1987). *Emerging themes: The researcher's experience*. Communication à la Sixth Human Science Research Conference, Ottawa.
- Van Manen, M. (1990). *Researching Lived Experience. Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. London, ON: The Althouse Press.
- Wright, L. (1989). *The ASU/Holdeman K-6 longitudinal drama/theater study*. Communication à l'International Drama Education Symposium, Toronto.